Снаряжение мозгача

◯ имплантат-шприц (*метка хай-тек*)
Если ход мозгача позволяет нанести урон тому, кого ты пометил, наноси ему +1урон.

◯ мозгоретранслятор (*область ближний хай-тек*)
При использовании ходов мозгача достаточно, чтобы жертва видела твой мозгоретранслятор, а не тебя.

◯ препараты восприимчивости (*метка хай-тек*)
Ты получаешь +1 шанс, используя ход мозгача против того, кого пометил.

◯ перчатка принуждения (*рукопашная хай-тек*)
Для ходов мозгача, обычно требующих времени и близости, достаточно простого контакта с кожей.

◯ проектор болевой волны (*урон 1 бб область громкий перезарядка хай-тек*)
Работает как многоразовая граната. Бьёт по всем, кроме тебя.

◯ глубинные ушные затычки (*носимые хай-тек*)
Защищают того, кто их носит от всех ходов и снаряжения мозгача.

Снаряжение и бартер

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: *одно успешное глубинное сканирование мозга; один выполненный марионеткой приказ; неделю работы личным мозгачом.*

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* **ценными** *или* **хай-тек**; *материальное обеспечение реанимации у ангела; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тёк и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

МОЗГАЧ

Мозгачи — это чокнутые ясновидящие мозголомы постапокалипсиса. Они копаются в мозгах и тянут марионеток за ниточки. У них ледяные сердца, мёртвые души и глаза, как у сломанных игрушек. Они стоят где-то совсем рядом, пялятся и шепчут у тебя в голове. Закрепляют линзы на твоих глазах и читают твои тайны.

Они тот аксессуар, признак хорошего вкуса, без которого не обойтись ни одному основательно упакованному поселению.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Типы угроз и импульсы

Ты не можешь их использовать — они для МЦ — но они могут быть тебе интересны.

Вожди:
- Работорговец *(импульс: владеть и торговать людьми).*
- Матка *(импульс: пожирать и роиться).*
- Пророк *(импульс: обличать и ниспровергать).*
- Диктатор *(импульс: контролировать).*
- Коллекционер *(импульс: владеть).*
- Альфа *(импульс: охотиться и доминировать).*

Аномалии:
- Каннибал *(импульс: жажда сытости и изобилия).*
- Мутант *(импульс: жажда возмездия и компенсации).*
- Садомазохист *(импульс: жажда боли, своей или чужой).*
- Переносчик болезни *(импульс: жажда контакта, интимного и / или анонимного).*
- Мозголом *(импульс: жажда власти).*
- Рождённый чудовищем *(импульс: жажда ниспровержения, хаоса, всеобщего разрушения).*

Ландшафты:
- Тюрьма *(импульс: удерживать, не давать выйти).*
- Родовая яма *(импульс: создавать дурное).*
- Печь *(импульс: пожирать вещи).*
- Мираж *(импульс: дразнить и предавать людей).*
- Лабиринт *(импульс: ловить, мешать передвижению).*
- Форт *(импульс: лишать доступа).*

Бедствия:
- Болезнь *(импульс: охватить население).*
- Обстоятельство *(импульс: подвергать людей опасности).*
- Обычай *(импульс: побуждать и оправдывать насилие).*
- Мания *(импульс: влиять на решения и действия людей).*
- Жертва *(импульс: отбирать что-то у людей).*
- Препятствие *(импульс: ввергать людей в нужду).*

Звери:
- Охотящаяся стая *(импульс: мучить уязвимых).*
- Сибариты: *(импульс: пожирать чьи-то ресурсы).*
- Бандиты *(импульс: преследовать всех, кто выделяется).*
- Культ *(импульс: преследовать и привлекать людей).*
- Толпа *(импульс: бунтовать, жечь, убивать козлов отпущения).*
- Семья *(импульс: смыкать ряды, защищать своих).*

МОЗГАЧ

МОЗГАЧ: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего мозгача, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Смит, Джонс, Джексон, Марш, Лайвли, Берроу или Гритч.

Джойетт, Арис, Мари, Амьетт, Сюзель или Сибелла.

Бледный, Грех, Чародей, Жалость, Ремень или Закат.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, трансгендер или скрыт.

Одежда: исключительно торжественная, больничная, фетиш или выбивающаяся из окружения.

Лицо: в шрамах, гладкое, бледное, костистое, пухлое, влажное или милое.

Глаза: мягкие, мёртвые, глубокие, заботливые, бледные, пустые или влажные.

Тело: неуклюжее, угловатое, мягкое, худощавое, покалеченное или толстое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1 Жёстко +1 Пылко –2 Умно +1 Странно +2
- Круто =0 Жёстко =0 Пылко +1 Умно =0 Странно +2
- Круто +1 Жёстко –2 Пылко –1 Умно +2 Странно +2
- Круто +2 Жёстко –1 Пылко –1 Умно =0 Странно +2

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Выбери 2 хода мозгача.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

- Скажи всем история –1. Ты окружаешь себя таинственностью.

В ходы других выбери 1, 2 или все 3:

- Один из них спал в твоём присутствии (знает он об этом или нет). Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши вместо этого история +3 рядом с именем этого персонажа.
- За одним из них ты какое-то время тайно наблюдаешь. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши вместо этого история +3 рядом с именем этого персонажа.
- Один из них вполне открыто тебя недолюбливает и подозревает. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши история +3 рядом с именем персонажа.

Со всеми остальными, какое бы число тебе ни назвали, прибавь к нему 1 и запиши рядом с именем персонажа этого игрока. Ты всех знаешь лучше обычного.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 1 небольшое причудливое оружие;
- 2 предмета снаряжения мозгача;
- всякую всячину ценой 5 бартеров;
- одежду, соответствующую твоей внешности. По желанию, одежду, дающую броню 1 (опиши).

Небольшое причудливое оружие (выбери 1):

- 9-мм пистолет *(урон 2 ближний хай-тек);*
- богато украшенный кинжал *(урон 2 рукопашный ценный);*
- спрятанные ножи *(урон 2 рукопашные бесконечные);*
- скальпели *(урон 3 вплотную хай-тек);*
- старинный пистолет *(урон 2 ближний перезарядка громкий ценный).*

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-ый, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя

Внешность

Характеристики



действовать под огнём

Круто ◯ подчёркнуто



угрожать насилием; взять силой

Жёстко ◯ подчёркнуто



соблазнить или манипулировать

Пылко ◯ подчёркнуто



оценить ситуацию оценить человека

Умно ◯ подчёркнуто



открыть свой разум

Странно ◯ подчёркнуто

История

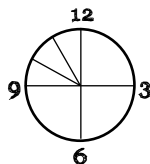
помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Если ты занимаешься сексом с другим персонажем, ты автоматически проводишь ***глубинное сканирование мозга*** даже если у тебя нет этого хода. Как обычно, действуй ⚁⚄+странно. Однако вопросы, на которые ответит игрок другого персонажа, выберет МЦ.

Урон

счётчик



◯ стабилен

◯ разбит (–1круто)
◯ покалечен (–1жёстко)
◯ изуродован (–1пылко)
◯ сломлен (–1умно)

Развитие

опыт ◯◯◯◯◯ ***>>развитие***

__ получи +1круто (макс. круто +2)
__ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
__ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
__ получи +1умно (макс. умно +2)
__ получи новый ход мозгача
__ получи новый ход мозгача
__ получи 2 гешефта (опиши) и ***халтуру***
__ получи поселение (опиши) и ***богатство***
__ получи ход из другого буклета
__ получи ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода.

Ходы мозгача

◯ ***Противоестественная трансмутация страсти:*** когда ты пытаешься кого-то соблазнить, сделай это ⚁⚄+странно, вместо того чтобы делать ⚁⚄+пылко.

◯ ***Непроизвольная восприимчивость мозга:*** когда ты кого-то оцениваешь, сделай это ⚁⚄+странно, вместо того чтобы делать ⚁⚄+умно. Жертва должна иметь возможность тебя видеть, но взаимодействовать вам не обязательно.

◯ ***Сверхъестественная произвольная настройка мозга:*** ты получаешь +1 к странно (макс. странно +3)

◯ ***Глубинное сканирование мозга:*** когда у тебя есть время и возможность физической близости с кем-то — взаимной близости, как когда ты держишь его в объятьях или односторонней, например, когда он привязан к столу — ты можешь оценивать его глубже обычного. Действуй ⚁⚄+странно. На 10+ получи 3 шанса. На 7-9 — 1 шанс. Когда ты оцениваешь его, трать шансы 1 к 1, чтобы задавать его игроку следующие вопросы:

- *каким был худший момент в жизни своего персонажа?*
- *прощения за что и от кого жаждет твой персонаж?*
- *в чём тайная боль твоего персонажа?*
- *в чём уязвимость разума и души твоего персонажа?*

При провале ты наносишь объекту 1 урон (бб) безо всякой пользы для себя.

◯ ***Прямая проекция шёпота в мозг:*** ты можешь действовать ⚁⚄+странно, чтобы получить эффект угрозы насилием, не угрожая насилием. Жертва должна иметь возможность тебя видеть, но взаимодействовать вам не обязательно. Если жертва противостоит тебе, твой разум считается оружием (*урон 1 бб ближний по желанию громкий*).

◯ ***Мозговая марионетка:*** когда у тебя есть время и возможность физической близости с кем-то — опять же, взаимной или односторонней — ты можешь встроить в его разум приказ. Действуй ⚁⚄+странно. На 10+ получи 3 шанса. На 7-9 — 1 шанс. На своё усмотрение, в любых обстоятельствах, ты можешь тратить шансы 1 к 1, чтобы:

- *Нанести 1 урон (бб).*
- *Он получил –1 к своему действию прямо сейчас.*

Если он исполняет твой приказ, это отнимает у тебя все оставшиеся шансы.
При провале ты наносишь объекту 1 урон (*бб*) безо всякой пользы для себя.

Шансы

Другие ходы